



XBOX 360

XBOX
LIVE

ALAN WAKE

The title 'ALAN WAKE' is rendered in large, white, blocky letters. The letter 'A' in 'WAKE' is replaced by a silhouette of a man (Alan Wake) holding a flashlight, which illuminates the scene. The background is a dark, misty forest with light rays emanating from the bottom, creating a dramatic and atmospheric effect.

! WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

INHALTSVERZEICHNIS

WILLKOMMEN IN BRIGHT FALLS

2

SPIEL STARTEN

3

STEUERUNG

4

SPIELBILDSCHIRM

6

CHARAKTERE

8

FEINDE

10

MIT LICHT KÄMPFEN

12

SICHERE ORTE

13

LICHTBASIERTE WAFFEN

14

HERKÖMMLICHE WAFFEN

16

HALTEN SIE AUSSCHAU NACH ...

17

FAHREN

18

KARTE VON BRIGHT FALLS

19

WILLKOMMEN IN BRIGHT FALLS

Alan Wake hat ein Problem, und es könnte ihn das Leben kosten. Der Thriller- und Bestseller-Autor Wake und seine Frau Alice haben eine entlegene Hütte außerhalb von Bright Falls gemietet, einem malerischen Städtchen im Herzen des Pazifischen Nordwestens. Es sollte der perfekte Erholungsurlaub werden, eine Chance für Wake und Alice, wieder zueinanderzufinden. Außerdem sollte der Aufenthalt Wake dabei helfen, seine Schreibblockade zu überwinden, die seine Karriere und seine Ehe aus der Bahn geworfen hat. Doch in Bright Falls schlummert ein dunkles Geheimnis. Die romantische Hütte am See ist nicht das, wonach sie aussieht. Als Alice verschwindet, führt Wakes verzweifelte Suche nach ihr ihn tief in die dunklen Wälder und an den Rand des Wahnsinns.

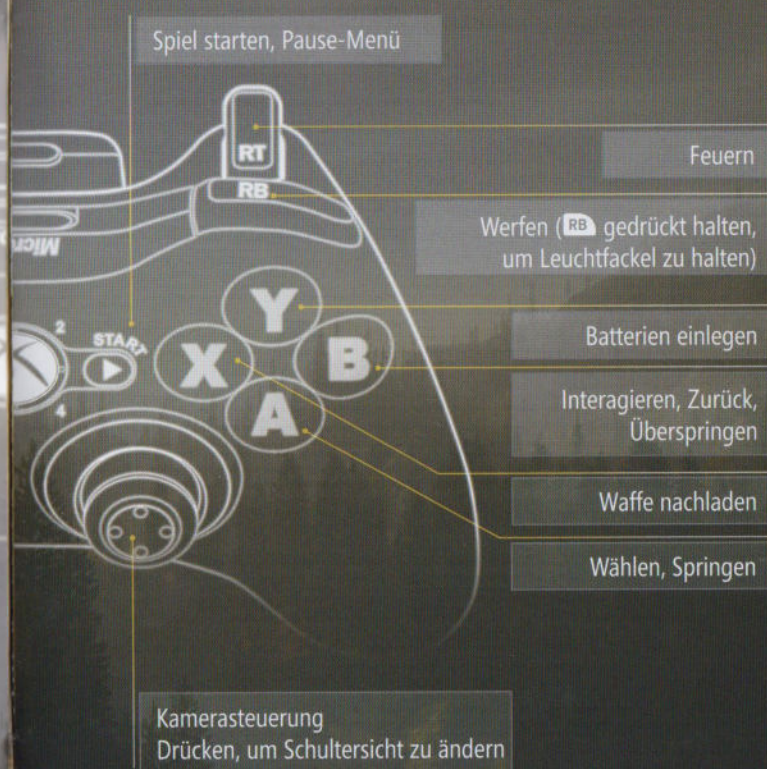
SPIEL STARTEN

Drücken Sie auf dem Startbildschirm  um das Hauptmenü zu öffnen.

Um ein Spiel zu beginnen, wählen Sie **Neues Spiel** und anschließend das Speichergerät für den Spielstand. Wählen Sie anschließend den Schwierigkeitsgrad: **Normal** oder Schwierig.

Wenn Sie das Spiel abschließen, schalten Sie den Schwierigkeitsgrad **Albtraum** frei, in dem Ihr Können auf eine harte Probe gestellt wird.

STEUERUNG



HINWEIS: Die standardmäßigen Controller-Einstellungen können im **Optionen**-Menü geändert werden.

SPIELBILDSCHIRM

Gesundheitsanzeige

Anzahl der verfügbaren Batterien

Kompass

Verbleibende Energie der Taschenlampe

Das Umspannwerk durchqueren

Aktuelles Ziel

Waffenauswahl

Anzahl der verfügbaren Leuchtfackeln oder Blendgranaten

Gewählte Waffe und verfügbare Munition

42
20

Strahl der Taschenlampe dient als Fadenkreuz

Manuskriptseiten

Verfügbare Schlüssel

CHARAKTERE

ALAN WAKE



Wake ist ein Bestseller- und Thriller-Autor, der seit über zwei Jahren an einer Schreibblockade leidet. Er kann nicht schreiben und nicht schlafen und seine unbeständige Art droht, seine Ehe zu ruinieren. Auf Drängen seiner Frau Alice hat das Paar New York City verlassen, um in den Wäldern des Nordwestens einen dringend benötigten Urlaub zu verbringen.

ALICE WAKE



Wakes Frau Alice ist eine talentierte Fotografin und natürliche Schönheit und außerdem seine engste Vertraute. Sie macht sich große Sorgen wegen Wakes selbstzerstörerischer Tendenzen und hat den Ausflug nach Bright Falls angeregt. Sie kümmert sich liebevoll um ihren Mann, hat aber mit ihren eigenen Dämonen zu kämpfen: einer tiefgründigen Angst vor der Dunkelheit.

BARRY WHEELER



Barry ist Wakes Kindheitsfreund und sein Literaturagent. Er ist ein nervöser, energievoller New Yorker, der sich seinen Weg durchs Leben boxt. Er ist gegen Staub, Gras, Pollen und Kleinstädte allergisch und im idyllischen Städtchen Bright Falls völlig fehl am Platz. Doch als er merkt, dass sein Freund Wake ihn braucht, macht er sich, ohne zu zögern, auf den Weg.

SHERIFF SARAH BREAKER



Sarah Breaker ist das Polizeioberhaupt von Bright Falls. Sie ist eine intelligente, autoritäre junge Frau, die eine Polizeimarke trägt und sich so schnell nichts vormachen lässt. Selbstsicher fliegt sie Hubschrauber und sperrt betrunkene Holzfäller in die Ausnüchterungszelle. Breaker lässt sich von Wakes Berühmtheit nicht beeinflussen und schreckt vor nichts zurück, um dem Rätsel auf den Grund zu gehen.

DR. EMIL HARTMAN



Dr. Emil Hartman ist ein brillanter Psychiater und Autor von *The Creator's Dilemma* (Das Dilemma des Schöpfers). Hartman hat sich in seiner Cauldron Lake Lodge auf die langfristige Behandlung von problembelasteten Künstlern spezialisiert. Bei den Bewohnern der Stadt gilt Hartman als distanziert und arrogant, seine Methoden sind unorthodox und seine Ergebnisse unsicher. Einige Patienten kehren nach wenigen Monaten in ihr künstlerisches Leben zurück, andere bleiben jahrelang ohne Besserung bei ihm in Behandlung.

FEINDE

DIE BESESSENEN

Die Besessenen sind Menschen, die von einer dunklen Präsenz besessen sind. Sie sehen zwar immer noch aus wie ihr früheres Selbst, doch sie sind mörderische, geistlose Marionetten, die nicht gerettet werden können. Die Besessenen werden von einem Schleier aus Dunkelheit vor Unheil geschützt. Um sie zu besiegen, muss zuerst die Dunkelheit mit einer Lichtquelle zerstört werden. Die Besessenen können dann mit herkömmlichen Waffen erledigt werden. Wenn sie vernichtet werden, verschwinden sie spurlos.

Es gibt verschiedene Arten von Besessenen. In der Regel bewegen sich die kleinen schneller, können jedoch weniger Schaden verkraften. Die großen sind langsamer, können allerdings mehr Schaden wegstecken. Einige Besessene können sich über kurze Entfernungen hinweg teleportieren und greifen fast ohne Vorwarnung an. Der Schaden, den Besessene zufügen können, hängt von der Größe ihrer Waffen ab. Besessene greifen mit einem Arsenal aus tragbaren und Fernwaffen an, das von Vorschlagshämmern und Äxten bis hin zu Gummihämmern, Sensen und sogar Kettensägen reicht.

Einige haben größere schützende Schatten als andere, die sich regenerieren können, wenn sie nicht komplett zerstört werden.

RABEN



Wie die Besessenen sind auch manche Raben von der Dunkelheit besessen. Einzelnen sind sie relativ ungefährlich, doch ihre Stärke liegt in ihrer Anzahl. Raben greifen in der Regel in Schwärmen an und können eine echte Bedrohung darstellen, insbesondere auf engen Bergpfaden, oder wenn Sie gleichzeitig auch von Besessenen angegriffen werden. Raben sind mit herkömmlichen Waffen schwer zu treffen, können jedoch mit dem verstärkten Licht einer Taschenlampe oder – noch besser – einem Schuss aus der Leuchtpistole vernichtet werden.

POLTERGEISTER



Die Dunkelheit kann von leblosen Gegenständen wie Fässern, Toren und Möbelstücken Besitz ergreifen und sie in Waffen verwandeln, die sich erheben und auf Sie geschleudert werden. Sie kann sogar Autos, Traktoren und Mähdrescher kontrollieren, um Sie aufzuhalten. Verwenden Sie eine Lichtquelle, um Poltergeister zu zerstören.



MIT LICHT KÄMPFEN

Lichtquellen sind wesentlich im Kampf gegen die Besessenen. Wenn Sie eine Lichtquelle auf einen Besessenen richten, sehen Sie einen Lichtkranz, der immer kleiner wird, während die Dunkelheit verschwindet. Erscheint ein heller Blitz, wurde die schützende Dunkelheit vollständig entfernt, und Sie können den schutzlosen Besessenen mit einer herkömmlichen Waffe erledigen.



SICHERE ORTE

Licht kann verwendet werden, um Besessenen Schaden zuzufügen. Es kann jedoch auch einen sicheren Ort schaffen, den Besessene nicht betreten können. Sichere Orte sind meist Straßenlaternen, aber halten Sie auch die Augen nach Standlichtern auf, die mit Generatoren betrieben werden. Rennen Sie zur nächsten Lichtquelle, wenn Ihre Ressourcen niedrig sind und Sie von einer überwältigenden Anzahl an Feinden bedroht werden.

Gelingt es Ihnen, weiteren Schaden zu vermeiden, regeneriert sich Ihre Gesundheit langsam von selbst. Sichere Orte regenerieren die Gesundheit eines verletzten Spielers jedoch sehr schnell.

Generatoren sind in der Regel mit Standlichtern verbunden, oder sie versorgen Oberlichter mit Strom. Halten Sie die Augen nach grün blinkenden Glühbirnen offen, die auf einen Generator hinweisen. Drücken Sie **B**, um den Generator zu starten. Wenn das Fadenkreuz erscheint, drücken Sie **A**, und warten Sie anschließend, bis sich das Fadenkreuz wieder im grünen Bereich befindet, bevor Sie erneut **A** drücken.

LICHTBASIERTE WAFFEN

Tragbare Lichtquellen sind wesentlich im Kampf gegen Besessene. Jedes Licht kann durch Drücken von **LT** verstärkt werden. Dadurch wird die Dunkelheit schneller beseitigt, aber es wird auch mehr Batterieladung verbraucht. Taschenlampen und Laternen laden sich langsam wieder auf, wenn ihr Licht nicht verstärkt wird.



TASCHENLAMPE

Die einfache Taschenlampe erleuchtet Ihnen den Weg durch die dunklen Wälder und Mühlen von Bright Falls und versengt den Schleier der Dunkelheit, der die Besessenen umhüllt, wenn das nötig ist.



HOCHLEISTUNGSTASCHENLAMPE

Je größer die Batteriekapazität einer Hochleistungstaschenlampe, desto länger kann ihr Licht verstärkt werden und desto effektiver kann sie den Schleier der Dunkelheit um einen Besessenen durchbrechen.



HANDLAMPE

Die Handlampe ist leistungstärker als eine Hochleistungstaschenlampe, besitzt jedoch begrenzte Verstärkungskapazität.



HOCHLEISTUNGSHANDLAMPE

Durch Aufrüsten auf die Hochleistungshandlampe verfügen Sie über die leistungstärkste tragbare Lichtquelle. Sie wirft nicht nur ein helleres Licht, sondern bietet den zusätzlichen Vorteil, dass ihr Licht länger verstärkt werden kann.



SUCHSCHEINWERFER

Suchscheinwerfer sind die leistungstärksten Lichtquellen, aber leider sind sie relativ selten. Setzen Sie sie bestmöglich ein, wenn Sie sie finden. Suchscheinwerfer können auch die größten und stärksten Besessenen vernichten.



LEUCHTFACKEL

Leuchtfackeln brennen sehr hell, aber leider auch nur sehr kurz. Sie sind besonders effektiv, wenn Sie von zahlreichen Besessenen umgeben sind, und gewähren vorübergehende Sicherheit, während sie den Besessenen den Schutz der Dunkelheit entziehen. Leuchtfackeln sind am effizientesten gegen Poltergeister, die mit Licht allein zerstört werden können. Um sich Ihren Weg freizumachen, können Sie entzündete Leuchtfackeln in der Hand halten, indem Sie **RB** gedrückt halten.



LEUCHTPISTOLE

Die Leuchtpistole fügt allen Feinden großen Schaden zu und zerstört schwache Besessene sofort. Im Kampf gegen zahlreiche Besessene oder Poltergeister bietet sie den Vorteil, dass sie auch aus der Ferne Schaden zufügt. Im Kampf gegen Schwärme von besessenen Vögeln entfaltet die Leuchtpistole ihr ganzes Potenzial und lässt diese wie ein Feuerwerk explodieren. Die Leuchtpistole enthält nur eine Patrone und muss nach jedem Schuss neu geladen werden.



BLENDGRANATE

Blendgranaten explodieren mit einem blendenden Blitz, der Besessene sofort verschwinden lässt. Diese Einmal-Waffe ist am nützlichsten, wenn Sie von mehreren Besessenen umzingelt sind.

HERKÖMMLICHE WAFFEN

Abgesehen von außergewöhnlich starken Lichtquellen wie einer Leuchtpistole, einem Flutlicht oder einer Blendgranate, genügt Licht alleine nicht, um Besessene zu vernichten, und Sie müssen mit einer herkömmlichen Waffe nachhelfen.



REVOLVER

Das ist Ihre einfachste Waffe. Der Revolver ist mit sechs Patronen geladen. Er kann die schwächsten Besessenen mit einem einzigen Schuss erledigen. Für die stärkeren Feinde sind jedoch mehrere Schüsse erforderlich.



SCHROTFLINTE

Die Kipplauf-Schrotflinte ist mit zwei Patronen geladen. Sie fügt bedeutend mehr Schaden zu als der Revolver und beide Läufe können schnell aufeinanderfolgend abgefeuert werden, müssen jedoch ständig nachgeladen werden. Wie mit der Pumpgun ist es auch mit der Schrotflinte möglich, mit einem einzigen Schuss mehrere Feinde zu treffen.



PUMPGUN

Die Pumpgun fügt denselben Schaden zu wie die standardmäßige Kipplauf-Schrotflinte und kann ebenfalls mit einem Schuss mehrere Feinde treffen. Sie hat zwar eine langsamere Feuerrate, enthält jedoch acht Patronen und muss weniger oft nachgeladen werden.



JAGDGEWEHR

Das ist die stärkste herkömmliche Waffe im Spiel. Sie kann die meisten Feinde mit einem einzigen Schuss ausschalten. Das Jagdgewehr ist mit fünf Patronen geladen.

HALTEN SIE AUSSCHAU NACH...



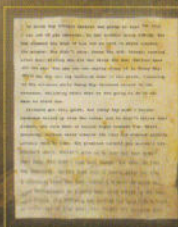
BÄRENFALLEN

Die Wälder sind ein gefährlicher Ort und neben besessenen Holzfällern, besessenen Traktoren und einem schießfreudigen FBI-Agenten sollten Sie nach Bärenfallen Ausschau halten. Sie sind zwar schwer zu erkennen, jedoch oftmals in Gruppen angeordnet. Verwenden Sie Ihre Taschenlampe, um das verräterische Glitzern des Metalls zu entdecken. Wenn Sie in eine Falle treten, stecken Sie fest, bis Sie Ihr Bein befreien können. Drücken Sie schnell **A**, um die Falle aufzubrechen.



LICHTEMPFLINDLICHER TEXT

Ihre Taschenlampe dient nicht nur dazu, Besessene zu töten. Leuchten Sie damit auf Felsen und Wände, um hilfreiche Markierungen zu finden, die von anderen Reisenden hinterlassen wurden. Einige Markierungen weisen Ihnen den richtigen Weg, führen Sie zu Waffen- und Vorratsverstecken oder liefern Hinweise zu dem Rätsel, das Sie lösen müssen.



MANUSKRIFTSEITEN

Während Sie Bright Falls erkunden, entdecken Sie die Seiten eines Manuskripts für einen Roman mit dem Titel *Departure* (Abreise). Lesen Sie sie aufmerksam durch. Sie werden merken, dass Sie von dem wachsenden Chaos handeln, das sich in der Stadt ausbreitet, und manchmal Ereignisse enthüllen, bevor diese eintreten. Die Seiten, die Sie sammeln, werden in Ihrem Inventar gespeichert. Sie können sie direkt lesen, wenn Sie sie finden, oder später, indem Sie **O** drücken.

FAHREN

In Bright Falls stehen Ihnen viele Fahrzeuge zur Verfügung – von alten Pickups bis hin zu den neusten Allradfahrzeugen. Darin können Sie sich nicht nur in der Stadt fortbewegen, Sie können die Fahrzeuge auch benutzen, um Besessene auf den Straßen zu erledigen. Überfahren Sie sie, oder verstärken Sie die Scheinwerfer durch Drücken der **A**-Taste.

Sie können nur Autos fahren, deren Innenlicht brennt. Wenn Sie eines entdecken, nähern Sie sich ihm und drücken Sie **B**, um einzusteigen.

Beschleunigen Sie mit **RT** und verwenden Sie **LT**, um zu bremsen oder rückwärtszufahren. Lenken Sie mit **L**.

Im **Optionen**-Menü können Sie die Fahrzeugsteuerung ändern, um mit **I** vorwärtszufahren und mit **R** zu lenken. Mit **LT** verstärken Sie Ihre Scheinwerfer.

KARTE VON BRIGHT FALLS



Herstellergarantie für Ihre Kopie der Xbox-Spielsoftware („Spiel“)

Garantie

Microsoft Corporation („Microsoft“) garantiert, dass dieses Spiel für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Erwerb so funktioniert wie in dem beigefügten Handbuch beschrieben. Diese Herstellergarantie ist nichtig, falls Schwierigkeiten mit dem Spiel auf einen Unfall, Missbrauch, Virus oder falsche Anwendung zurückzuführen sind. Microsoft gibt keine anderen Garantien und macht keine weiteren Versprechungen hinsichtlich des Spiels.

Ihre Ansprüche

Falls innerhalb des Garantiezeitraums von 90 Tagen ein Problem mit dem Spiel auftritt, das unter diese Herstellergarantie fällt, geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie der Original-Verkaufsquittung an den Händler zurück. Der Händler wird das Spiel nach eigenem Ermessen entweder a) kostenlos reparieren oder ersetzen oder b) den Kaufpreis zurückerstatten. Für jedes Ersatzspiel gewährt Microsoft für die restliche Zeit des ursprünglichen Garantiezeitraums oder für 30 Tage nach Erhalt die Garantie, wobei der längere Zeitraum maßgebend ist. Microsoft kann für eventuelle Schäden nicht haftbar gemacht werden, soweit Sie Beschädigungen durch entsprechende Vorsichtsmaßnahmen hätten vermeiden können.

Gesetzliche Rechte

Möglicherweise haben Sie Rechte gegenüber Ihrem Händler, auf die die Herstellergarantie von Microsoft keinen Einfluss hat. **WENN SIE DAS SPIEL NICHT FÜR IHREN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH ERWORBEN HABEN (WENN SIE NICHT ALS VERBRAUCHER HANDELN)**

Die folgenden Bestimmungen gelten im größtmöglichen durch das anwendbare Recht zugelassenen Umfang.

Keine weiteren Gewährleistungen

Microsoft und deren Lieferanten lehnen alle anderen ausdrücklichen oder konkludenten Gewährleistungen und Garantien bezüglich des Spiels und des beigefügten Handbuchs ab.

Haftungsbeschränkung

Microsoft haftet in Fällen von Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Verletzung von Leib oder Leben sowie bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz nach den gesetzlichen Vorschriften. Eine weitergehende Haftung von Microsoft besteht nicht. Dies gilt für alle Haftungstatbestände einschließlich unerlaubter Handlung.

Falls Sie Fragen bezüglich dieser Garantie haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder an Microsoft unter:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Ireland

Support

	PSS*	TTY**		PSS*	TTY**
Australien	1 800 555 741	1 800 555 743	New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Österreich	0800 281 360	0800 281 361	Norge	800 14174	800 14175
Belgien/Belgie	0800 7 9790	0800 7 9791	Polska	00 800 4411796	
Czechia Republik	800 142365		Portugal	800 844 059	800 844 060
Dänmark	80 88 40 97	80 88 40 98	Россия	8 (800) 200-8001	
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425	España	900 94 8952	900 94 8953
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10	Saudi	800 8443 784	
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975	Slovensko	0800 004 557	
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733	Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Magyarország	06 80 018590		Schweiz/Suisse/		
Irland	1 800 509 186	1 800 509 197	Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
Italia	800 787614	800 787615	South Africa	0800 991550	
Niederland	0800 023 3894	0800 023 3895	UAE	800 0 441 1942	
			UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupportdienstleistungen; Tuoteetuki; Produktsupport; Υποστήριξη πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Służby podopry produktów; Dział wsparcia technicznego produktu; Μουσική termekámogatás; Służby produktowej pomocy; Услуги поддержки продуктов.

**TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Τηλεφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Telefono de texto.

Weitere Informationen finden Sie im Internet unter www.xbox.com

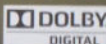
Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten, einschließlich Hinweise auf URLs und weitere Internet-Websites, können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, Organisationen, Produkte, Domännennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse sind frei erfunden, und jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Domännennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten oder Ereignissen ist rein zufällig, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer sind verantwortlich für das Einhalten aller anwendbaren Urheberrechtsgesetze. Unabhängig von der Anwendbarkeit der entsprechenden Urheberrechtsgesetze darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation kein Teil dieses Dokuments für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder in einem Datenempfangssystem gespeichert oder darin eingelesen werden; unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen usw.) dies geschieht. Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen.

Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sei denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

Hier genannte Namen tatsächlicher Unternehmen und Produkte können Marken der jeweiligen Eigentümer sein.

Das unberechtigte Kopieren, die Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermietung, das Spielen gegen Zahlung eines Entgelts und die Umgehung von Urheberrechtsmaßnahmen sind strengstens untersagt.

© 2010 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. © 2010 Remedy Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe.



Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratories.

Havok™ Physics. ©Copyright 1999-2010 Havok.com Inc. (und seine Lizenzgeber) Alle Rechte vorbehalten. Weitere Einzelheiten unter www.havok.com.

Bink Video. Copyright © 1997-2010 RAD Game Tools, Inc.

Gesichtsanimationen erstellt mit FaceFX. ©2002-2010, OC3 Entertainment, Inc. und seine Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten.

Alle Rechte vorbehalten. FMOD EX Sound System. Copyright © Firelight Technologies.

Umbra™-Sichtbarkeitsoptimierung. Copyright © 2006-2010 Umbra Software Ltd.

Dieses Spiel enthält einige Produktmarken, die von ihren jeweiligen Sponsoren zur Verfügung gestellt werden.

www.xbox.com/alanwake

STEUERUNG

